

ABSTRAK

LA ODE TAUFIK ISMAIL. Implementasi *Augmented Reality* Pada Pembuatan *Game Mobile* Dalam Memperkenalkan Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia (dibimbing oleh Fahrir Irhamna Rahman S.Kom., MT. dan Rizki Yusliana Bakti ST.,MT.)

Penelitian ini bertujuan agar menghasilkan aplikasi *game* yang menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai media untuk menarik minat masyarakat khususnya pelajar dalam mengenalkan sejarah perjuangan kemerdekaan khususnya peristiwa 10 november 1945.

Dalam pembuatan *game* ini melalui beberapa tahap, antara lain pembuatan *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, perancangan komponen permainan dan pengujian aplikasi yang dimana pengujian aplikasi ini terdiri dari pengujian *blackbox*, pengujian intensitas cahaya dan pengujian respon siswa terhadap *game* edukasi sejarah ini. Di dalam *game* ini terdapat *tank* sebagai pemain serta *turret* dan *tank*-musuh sebagai lawan dari pemain dan juga terdapat *cutscene intro* dan *outro* yang digunakan sebagai media yang akan memberikan informasi pembelajaran didalam *game* ini.

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil pengujian aplikasi *game* ini yaitu setiap komponen *game* berjalan dengan baik dan berfungsi sebagaimana harapan *developer* dengan syarat *game* dapat dimainkan ketika intensitas cahaya berada diatas 51 *lux* keatas dan hasil respon para siswa dan siswi menikmati serta menanggapi bahwasanya *game augmented reality* ini dianggap menarik oleh mereka dalam mempelajari sejarah perjuangan kemerdekaan republik Indonesia sehingga mereka ingin kembali bermain dan mencoba jenis *game* edukasi yang serupa dan sejenis.

Kata Kunci : *Augmented Reality*; Edukasi; *Game*; Kemerdekaan; Sejarah